Mindmap-Struktur mit verbesserter Notation

1. Legende der Begriffe

A: ICH
B: Sinne
C: Denken
D: Entscheidungen
D1: Rückzug
D2: Kampf
D2.1: aktiviert starke Denkaktivitäten
D2.1.1: im Tunnel arbeiten
F: Fakten
G: Muster
H: Werte
I: Erfahrungen
I1: erfolgreicher Zyklus
I1.2: abspeichern
I1.3: Schlüsse Ziehen
I2: problematische Zyklen
I2.1: in den Loop schicken
I2.2: analysieren
I2.3: weiterentwickeln im Kirby Effekt
I2.4: abspeichern
J: Körper somatische Reaktionen
J1: Sympathikus
J1.1: Solarplexus
J2: Atmung
J3: Schmerzen
J4: - Ressourcen (Negative Ressourcen/Mangel)
J5: + Ressourcen (Positive Ressourcen/Überschuss)
K: Kognitive Ebenen
K1: Tranzendenz
K1.1: das Nichts hören
K1.2: visueller Ankerpunkt
K1.3: ich von außen
K1.4: beobachten von innen
K1.4.1: im Körper seine Ernergie spüren und lenken
K1.4.1.1: Augen geschlossen
K1.4.1.1.1: AUgen wandern nach oben weg/aktiv gegensteuern
K2: visuelle Bühne
K2.1: Erstellen von Modellen
K2.1.1: als Struktur sehen
K2.1.1.1: tief in Strukturen reingehen
K2.1.1.2: die Struktur hinter Dingen sehen
K2.1.1.3: Strukturbeschaffenheit fühlen
K2.1.1.3.1: warm kalt
K2.1.1.3.2: rau/weich
K2.1.1.4: Struktur riechen

K2.2: Gedanken abschirmen visuell
K2.2.1: filtern von produktiven Gedanken und Ideen
K2.3: Perspektivwechsel
K2.3.1: die Struktur hinter Dingen sehen
K2.3.2: aus der Sicht anderer Dinge
K2.3.3: aus der Sicht von Aufgaben
K2.4: Szenario voraus durchspielen
K2.4.1: Erkentnisse gewinnen
K2.4.2: Ergebnisse antizipieren
K2.4.2.1: mit Ergebnissen weitere Szenarien durchspielen
K2.4.3: eventuell optimieren
K3: ich von außen
K3.1: ich darüber
K3.1.1: Manipulation der Ebene darunter
K3.1.2: beobachten der Ebene darunter
K3.1.3: bewerten meines Denkens über DInge
K3.2: Situation analysieren von außen
K3.3: mein Verhalten beobachten von außen
K3.3.1: wenn nötig gegensteuern
K3.4: Möglichkeiten in der Zukunft durchspielen
K3.4.1: Folgen aus den Möglichkeiten in der Zukunft durchspielen
K4: Außenwelt
K4.1: scannen
K4.1.1: Möglichkeiten
K4.1.1.1: Umfeld analysieren
K4.1.1.1.1: Muster erkennen
K4.1.2: Gefahren
K4.1.2.1: Umfeld analysieren
K4.1.2.1.1: Muster erkennen
K4.1.2.1.1.1: individuelle Merkmale
K4.1.2.1.1.2: Interaktion von Menschen
K4.1.2.1.1.3: Verhalten von Einzelnen
K4.2: spüren der Außenwelt
K4.2.1: individuelle Stimmung und Merkmale
K4.2.1.1: Muster
K4.2.1.1.1: Strategie
K4.2.1.1.2: Verhalten
K4.2.1.1.3: Pflege
K4.2.1.1.4: Bewegung
K4.2.1.1.5: Sprache
K4.2.1.1.6: Stimme
K4.2.1.1.7: Mimik
K4.2.2: Grundstimmung
K5: jetziger Moment
L: Aufgabe/Eingabe
M: Ventil
M1: körperlich
M2: geistig
M3: seelisch

B1: tasten
B2: riechen
B3: schmecken
B4: hören
B5: emotional
B6: sehen
C1: analysieren
C2: manipulieren
C2.1: Lob
C3: Strategie
C3.1: ausweichen
C3.1.1: Devotion
C3.2: aufschieben
C3.3: intensive Auseinandersetzung
C3.3.1: Dominanz
C3.4: aushalten
C4: Trigger
C4.1: Stärke des Abrufens meiner Fähigkeiten
Z: Selbstbild/Identität
Y: Primäre Gefühle
Y1: Angst
Y2: Wut
Y3: Trauer
Y4: Überraschung
Y5: Liebe
Y6: Scham
Y7: Stolz
Y8: Schuld
Y9: einlassen
Y10: Vertrauen
X:Zeitwarnehmung

2. Legende der Notationen für Verbindungen
X und Y stehen in 2. nur Beispielhaft und „nicht“ für die Bezeichnungen Zeitwahrnehmung und Primäre Gefühle

X -> Y (Beschreibung): X beeinflusst Y (Gerichteter Einfluss von X auf Y).
X <- Y (Beschreibung): X wird von Y beeinflusst (Gerichteter Einfluss von Y auf X).
X <-> Y (Beschreibung): X und Y beeinflussen sich wechselseitig (Reziproker Einfluss zwischen X und Y).
*Hinweis: Die (Beschreibung) ist optional und kann weggelassen werden, wenn der Einfluss generisch ist. Für wissenschaftliche Klarheit ist sie jedoch sehr hilfreich.

3. Verbindungen (umformatiert)

A -> B (Hauptstrang)
A -> C (Hauptstrang)

A -> D (Hauptstrang)
A -> F (Hauptstrang)
A -> G (Hauptstrang)
A -> H (Hauptstrang)
A -> I (Hauptstrang)
A -> J (Hauptstrang)
A -> K (Hauptstrang)

F -> B (Wahrnehmung)
F -> H (Grundlage)
F -> J (Auslösung physiologischer Reaktion)
F -> G (Musterbildung)
F -> C (Kognitive Verarbeitung)

G <-> D2.1.1 (Fokuslenkung)
G <-> D2.1 (Aktivierung)
G <-> D1 (Beeinflussung Rückzug)
G <-> D2 (Beeinflussung Kampf)
G <-> H (Interpretation)
G <-> B4 (Wahrnehmung Hören)
G <-> B2 (Wahrnehmung Riechen)
G <-> B6 (Wahrnehmung Sehen)
G <-> K3.4.1 (Prognose)
G <-> K3.4 (Zukunftsmodellierung)
G <-> K1.4.1.1 (Interozeption)
G <-> K2.4.2.1 (Szenarioentwicklung)
G <-> K4.1.2.1.1.1 (Merkmalserkennung)
G <-> K4.1.2.1.1.2 (Interaktionsanalyse)
G <-> K4.1.2.1.1.3 (Verhaltensanalyse)
G <-> K4.1.2.1.1 (Mustererkennung)
G <-> K4.1.1.1.1 (Mustererkennung)
G <-> K4.1.1.1 (Umfeldanalyse)
G <-> K4.2.1.1.7 (Mimikinterpretation)
G <-> K4.2.1.1.6 (Stimmeninterpretation)
G <-> K4.2.1.1.5 (Sprachinterpretation)
G <-> K4.2.1.1.4 (Bewegungsanalyse)
G <-> K4.2.1.1.3 (Pflegeinterpretation)
G <-> K4.2.1.1.2 (Verhaltensinterpretation)
G <-> K4.2.1.1.1 (Strategieinterpretation)
G <-> K4.2.1.1 (Mustererkennung)
G <-> K4.2.1 (Merkmalserkennung)
G <-> K4.2 (Wahrnehmung)
G <-> K4.2.2 (Grundstimmungserkennung)
G <-> K4.1 (Scanning)
G <-> K4.1.2.1 (Analyse Gefahren)
G <-> K2.1 (Modellerstellung)
G <-> K2.1.1.2 (Strukturerkennung)
G <-> K2.1.1.1 (Strukturanalyse)
G <-> K3.1.3 (Denkbewertung)

G <-> K3.2 (Situationsanalyse)
G <-> K3.3 (Verhaltensbeobachtung)
G <-> C4 (Triggererkennung)
G <-> C3 (Strategiebildung)
G <-> C2 (Beeinflussung)
G <-> C1 (Analyse)

I <-> C (Verarbeitung)
I <-> C3 (Strategiebildung)
I <-> C4.1 (Fähigkeitsabruf)
I <-> H (Wertebildung)
I -> J2 (Physiologische Reaktion)
I <-> K (Kognitive Verarbeitung)
I -> J1 (Physiologische Reaktion)
I -> J3 (Physiologische Reaktion)
I -> J5 (Ressourcenbildung)
I <-> D2.1.1 (Einfluss auf Tunnelarbeit)
I <-> D (Einfluss auf Entscheidungen)
I <- D1 (Resultat von Rückzug)
I <-> D2 (Einfluss auf Kampf)
I <-> J (Physiologische Reaktion)

I1 -> J2 (positive physiologische Reaktion)
I2 -> J1 (negative physiologische Reaktion)
I2 -> J2 (negative physiologische Reaktion)
I2 -> J3 (negative physiologische Reaktion)

G <-> I (Lernen durch Muster)
G <-> J3 (Physiologische Reaktion)
G <-> J2 (Physiologische Reaktion)
G <-> J1 (Physiologische Reaktion)

C1 -> K4.2.1.1.1 (Generierung)
B4 -> K4.2.1.1.1 (Eingabe)
B5 -> K4.2.1.1.1 (Eingabe)
B6 -> K4.2.1.1.1 (Eingabe)
C1 -> K4.2.1.1.2 (Generierung)
B4 -> K4.2.1.1.2 (Eingabe)
B5 -> K4.2.1.1.2 (Eingabe)
B6 -> K4.2.1.1.2 (Eingabe)
C1 -> K4.2.1.1.3 (Generierung)

K2.1.1.3.1 <-> I (Erfahrungsspeicherung)
K2.1.1.3.2 <-> I (Erfahrungsspeicherung)
K2.3 <-> I (Lernen durch Perspektivwechsel)
K2.4 <-> I (Lernen durch Szenarien)
K4.2.1.1.3 <-> I (Lernen durch Pflege)
K4.2.1.1.1 <-> I (Lernen durch Strategie)
K4.2.1.1.2 <-> I (Lernen durch Verhalten)

K4.2.1.1.7 <-> I (Lernen durch Mimik)
K4.2.2 <-> I (Lernen durch Grundstimmung)
K4.2.1.1.4 <-> I (Lernen durch Bewegung)
K4.2.1 <-> I (Lernen durch Merkmale)
K4.2.1.1.5 <-> I (Lernen durch Sprache)
K4.2.1.1.6 <-> I (Lernen durch Stimme)
J <-> I (Interaktion)

M <- I (Regulation)
M <-> J (Regulation)
M <- J2 (Regulation)
M <- K4.2 (Regulation)
M <- K2.4.1 (Ergebnisbeeinflussung)
M <- K2.3.2 (Perspektivbeeinflussung)
M <- K2.3.1 (Strukturbeeinflussung)
M <-> K2.2 (Regulation)
M <-> K1.4 (Regulation)
M <-> K1.4.1 (Regulation)
M -> K1.2 (Fokussierung)
M -> K1.3 (Fokussierung)
M -> K1.1 (Fokussierung)
M -> K1.5 (Ermöglichung)
M <-> K3.3.1 (Verhaltenskorrektur)
M <-> K3.3 (Verhaltensbeobachtung)
M -> K3.1.2 (Regulation)
M <- D (Beeinflussung)
M -> C4.1 (Fähigkeitsabruf)
M <-> D1 (Regulation)
M <- B4 (Regulation)
M <- B3 (Regulation)
M <- B2 (Regulation)

L -> C (Initiierung)
L -> B (Reiz)
L -> H (Einfluss)
L -> J (Auslösung)

K -> K3 (Verbindung zur Meta-Ebene)
B -> K (Wahrnehmung)
K -> K2 (Verbindung zu visueller Ebene)
K -> K4 (Verbindung zur Außenwelt)
J -> K (Körperwahrnehmung auf kognitive Ebene)
J -> I (Erfahrungsbildung)
I -> D (Entscheidungsfindung)
J -> H (Wertebildung)
H -> D (Entscheidungsfindung)
B -> J (Sinnesreaktion auf Körper)
J -> B (Körperreaktion auf Sinne)
B6 -> D2 (Visueller Einfluss auf Kampf)

H -> C (Denkbeeinflussung)
C -> C4 (Triggerbildung)
C -> C3 (Strategiebildung)
H -> B (Werte auf Sinneswahrnehmung)
B -> D (Sinneswahrnehmung auf Entscheidung)
B5 -> D2 (Emotionale Reaktion auf Kampf)
C -> D (Denken auf Entscheidung)
B -> C (Sinneswahrnehmung auf Denken)
D2.1.1 <-> C (Kognitive Fokussierung)

J1 -> I2.2 (Analyse von problematischen Zyklen)
J2 -> I2.2 (Analyse von problematischen Zyklen)
D2.1 -> J5 (Aktivierung von Ressourcen)
D2.1.1 <- J4 (Einschränkung durch Ressourcenmangel)
D2 -> J5 (Aktivierung von Ressourcen)
D2 -> J2 (Physiologische Reaktion)
H -> D2.1.1 (Werte auf Tunnelarbeit)
H -> D2.1 (Werte auf Denkaktivität)
D2.1.1 -> J (Auslösung somatischer Reaktion)
D2.1.1 -> K4 (Wahrnehmung Außenwelt)
D2.1.1 -> K2 (Visuelle Fokussierung)
D2.1.1 -> K3.1 (Metakognitive Beobachtung)
D2.1.1 -> K3 (Metakognitive Aktivierung)
H -> D (Werte auf Entscheidungen)
K3.1 -> D1 (Vorbereitung)
J -> D2.1 (Unterstützung)
B6 <- D2.1.1 (Eingeschränkte visuelle Wahrnehmung)
B5 <- D2.1.1 (Eingeschränkte emotionale Wahrnehmung)
B4 <- D2.1.1 (Eingeschränkte auditive Wahrnehmung)
D -> B2 (Entscheidung beeinflusst Riechen)
D -> B4 (Entscheidung beeinflusst Hören)
D -> B5 (Entscheidung beeinflusst Emotionen)
D -> K3 (Entscheidung beeinflusst Metakognition)
D -> K4.2 (Entscheidung beeinflusst Spüren der Außenwelt)
D <- K4.1 (Entscheidung resultiert aus Scanning)
K4.2 -> D (Einfluss auf Entscheidung)
D2 -> J1 (Aktivierung Sympathikus)
D1 -> J (Auslösung somatischer Reaktion)
D1 -> J (Verstärkung somatischer Reaktion)
H -> D2 (Werte auf Kampf)
K4.2 -> D1 (Einfluss auf Rückzug)
K4.2 <- J (Wahrnehmung der Außenwelt durch somatische Reaktion)
K4.1.1 -> D1 (Möglichkeiten beeinflussen Rückzug)
K4.1.2 -> D2 (Gefahren beeinflussen Kampf)
K2 -> D2 (Visuelle Bühne beeinflusst Kampf)
K3 -> D1 (Ich von außen beeinflusst Rückzug)
K4.2 -> D2 (Spüren der Außenwelt beeinflusst Kampf)
K4.1.1 -> D2 (Möglichkeiten beeinflussen Kampf)

H <- J1 (Werte werden durch Sympathikus beeinflusst)
J <-> H (Wechselwirkung)
H <- J (Werte werden durch Körper beeinflusst)
H -> K4.2.1 (Werte auf individuelle Stimmung)
H -> K4.2.2 (Werte auf Grundstimmung)
H -> K4.2.1.1.1 (Werte auf Strategie)
H -> K4.2.1.1.2 (Werte auf Verhalten)
H -> K4.2.1.1.3 (Werte auf Pflege)
H -> K4.2.1.1.6 (Werte auf Stimme)
H -> K4.2.1.1.7 (Werte auf Mimik)
H -> K4.1.1 (Werte auf Möglichkeiten im Scanning)
H -> K4.1.2 (Werte auf Gefahren im Scanning)
H -> K4.1.2.1.1.1 (Werte auf individuelle Merkmale)
H -> K4.1.2.1.1.2 (Werte auf Interaktion von Menschen)
H -> K4.1.2.1.1.3 (Werte auf Verhalten von Einzelnen)
K2 <- H (Werte beeinflussen visuelle Bühne)
K -> J (Kognitive Ebenen auf Körper)
J -> K (Körper auf kognitive Ebenen)
J <-> B (Körper und Sinne wechselseitig)
B2 <- H (Riechen wird von Werten beeinflusst)
B5 -> H (Emotionen beeinflussen Werte)
B6 -> H (Sehen beeinflusst Werte)
K5 -> H (Jetziger Moment beeinflusst Werte)
K3.1 -> K5 (Ich darüber auf jetzigen Moment)
H -> K3.1.1 (Werte auf Manipulation)
H -> K3.1.2 (Werte auf Beobachtung)
H -> K3.1.3 (Werte auf Bewertung des Denkens)
K1.3 -> H (Ich von außen auf Werte)
K3 -> H (Ich von außen auf Werte)
K3.1 -> H (Ich darüber auf Werte)
K3.1 -> K3 (Ich darüber auf Ich von außen)

K4.2.1 <- J (Körperliche Beeinflussung der individuellen Stimmung)
K4.2.2 <- J (Körperliche Beeinflussung der Grundstimmung)
K4.1.2 <-> J (Gefahren und Körper wechselseitig)
K2.3 <-> K4 (Perspektivwechsel und Außenwelt wechselseitig)
K2 -> B3 (Visuelle Bühne auf Schmecken)
K3 -> K1.3 (Ich von außen auf Ich von außen (Transzendenz))
K2 <- B2 (Visuelle Bühne wird von Riechen beeinflusst)
K2 <- B1 (Visuelle Bühne wird von Tasten beeinflusst)
B <-> K3.1.2 (Sinne und Beobachtung der Ebene darunter wechselseitig)
B <-> K1.2 (Sinne und visueller Ankerpunkt wechselseitig)
B <-> K1.1 (Sinne und "das Nichts hören" wechselseitig)
B <-> K1.4 (Sinne und Beobachten von innen wechselseitig)
B2 -> K4.1.2.1.1.1 (Riechen auf individuelle Merkmale)
B4 -> K4.1.2.1.1.1 (Hören auf individuelle Merkmale)
B2 -> K4.1.2.1 (Riechen auf Umfeldanalyse)
B <- K4.2.2 (Sinne werden von Grundstimmung beeinflusst)
B4 -> K1.1 (Hören auf "das Nichts hören")

B6 -> K1.2 (Sehen auf visuellen Ankerpunkt)
K1.5 -> B5 (Halbtraum auf Emotionen)
K1.5 -> B6 (Halbtraum auf Sehen)
B4 -> K4.2.1.1.6 (Hören auf Stimme)
B4 -> K4.2.1.1.5 (Hören auf Sprache)
B4 -> K4.1.2.1 (Hören auf Umfeldanalyse Gefahren)
B5 -> K4.1.2.1.1.1 (Emotionen auf individuelle Merkmale)
B5 -> K4.2.1.1.5 (Emotionen auf Sprache)
B5 -> K4.2.1.1.3 (Emotionen auf Pflege)
B5 -> K4.2.1.1.4 (Emotionen auf Bewegung)
B5 -> K4.2.1.1.7 (Emotionen auf Mimik)
B5 -> K4.2.1.1.6 (Emotionen auf Stimme)
B6 -> K4.1.2.1.1.1 (Sehen auf individuelle Merkmale)
B6 -> K4.2.1.1.3 (Sehen auf Pflege)
B6 -> K4.2.1.1.4 (Sehen auf Bewegung)
B2 -> K4.2.1.1.3 (Riechen auf Pflege)
B6 <- K4.2.1.1.7 (Sehen wird von Mimik beeinflusst)
B6 -> K4.1.2.1 (Sehen auf Umfeldanalyse Gefahren)
K2.1.1.3.2 -> B1 (Haptische Wahrnehmung auf Tasten)
K2.1.1.4 -> B2 (Olfaktorische Wahrnehmung auf Riechen)
K2.1.1.3.1 -> B1 (Haptische Wahrnehmung auf Tasten)

Z<->F (Fakten wirken identitätsstiftend)
Z -> C2
Z -> C3 (Strategisches Verhalten wird stark durch Identität geprägt)
Z -> C4.1 (eigene Ressourcen abzurufen, hängt eng mit dem Selbstbild zusammen)
Z<->D (Entscheidungen entstehen oft **im Einklang mit dem Selbstbild)**
Z<->H (Identität und Werte sind wechselseitig verknüpft – teils stabilisierend)
Z<->K3 (Metareflexion ist ohne ein Konzept von Identität kaum möglich (z. B. „Wie wirke ich?“)
Z<->I (Erfahrungen formen Identität)
Z <- J (Körperliche Zustände (Schmerz) beeinflussen die Stabilität oder das Erleben des Selbstbildes)
Y -> X
Y <-> Z
Y <-> G
Y <-> F
Y <-> J
B -> Y
Y <- H
Y <-> C
Y <-> D
M -> Y
Mit Angst weitermachen

Für Protege

Klassen, die hinzugefügt oder deren Beziehungen angepasst werden müssen: Klasse: ICH (Keine Überklasse, da dies eine Top-Level-Klasse ist) Klasse: Sinne (Keine Überklasse, da dies eine Top-Level-Klasse ist) Unterklasse von Sinne: tasten (B1) Unterklasse von Sinne: riechen (B2) Unterklasse von Sinne: schmecken (B3) Unterklasse von Sinne: hören (B4) Unterklasse von Sinne: emotional (B5) Unterklasse von Sinne: sehen (B6) Klasse: Denken (Keine Überklasse) Klasse: Entscheidungen (Keine Überklasse) Unterklasse von Entscheidungen: Rückzug (D1) Unterklasse von Entscheidungen: Kampf (D2) Unterklasse von Kampf: aktiviert starke Denkaktivitäten (D2.1) Unterklasse von aktiviert starke Denkaktivitäten: im Tunnel arbeiten (D2.1.1) Klasse: Fakten (Keine Überklasse) Klasse: Muster (Keine Überklasse) Klasse: Werte (Keine Überklasse) Klasse: Erfahrungen (Keine Überklasse) Unterklasse von Erfahrungen: erfolgreicher Zyklus (I1) Unterklasse von erfolgreicher Zyklus: abspeichern (I1.2) Unterklasse von erfolgreicher Zyklus: Schlüsse Ziehen (I1.3) Unterklasse von Erfahrungen: problematische Zyklen (I2) Unterklasse von problematische Zyklen: in den Loop schicken (I2.1) Unterklasse von problematische Zyklen: analysieren (I2.2) Unterklasse von problematische Zyklen: weiterentwickeln im Kirby Effekt (I2.3) Unterklasse von problematische Zyklen: abspeichern (I2.4) Klasse: Körper somatische Reaktionen (Keine Überklasse) Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: Sympathikus (J1) Unterklasse von Sympathikus: Solarplexus (J1.1) Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: Atmung (J2) Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: Schmerzen (J3) Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: - Ressourcen (Negative Ressourcen/Mangel) (J4) Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: + Ressourcen (Positive Ressourcen/Überschuss) (J5) Klasse: Kognitive Ebenen (Keine Überklasse) Unterklasse von Kognitive Ebenen: Tranzendenz (K1) Unterklasse von Tranzendenz: das Nichts hören (K1.1) Unterklasse von Tranzendenz: visueller Ankerpunkt (K1.2) Unterklasse von Tranzendenz: ich von außen (K1.3) Unterklasse von Tranzendenz: beobachten von innen (K1.4) Unterklasse von beobachten von innen: im Körper seine Ernergie spüren und lenken (K1.4.1) Unterklasse von im Körper seine Ernergie spüren und lenken: Augen geschlossen (K1.4.1.1) Unterklasse von Augen geschlossen: AUgen wandern nach oben weg/aktiv gegensteuern (K1.4.1.1.1) Unterklasse von Kognitive Ebenen: visuelle Bühne (K2) Unterklasse von visuelle Bühne: Erstellen von Modellen (K2.1) Unterklasse von Erstellen von Modellen: als Struktur sehen (K2.1.1) Unterklasse von als Struktur sehen: tief in Strukturen reingehen (K2.1.1.1) Unterklasse von als Struktur sehen: die Struktur hinter Dingen sehen (K2.1.1.2) Unterklasse von als Struktur sehen: Strukturbeschaffenheit fühlen (K2.1.1.3) Unterklasse von Strukturbeschaffenheit fühlen: warm kalt (K2.1.1.3.1) Unterklasse von Strukturbeschaffenheit fühlen: rau/weich (K2.1.1.3.2) Unterklasse von als Struktur sehen: Struktur riechen (K2.1.1.4) Unterklasse von visuelle Bühne: Gedanken abschirmen visuell (K2.2) Unterklasse von Gedanken abschirmen visuell: filtern von produktiven Gedanken und Ideen (K2.2.1) Unterklasse von visuelle Bühne:

Perspektivwechsel (K2.3) Unterklasse von Perspektivwechsel: die Struktur hinter Dingen sehen (K2.3.1) Unterklasse von Perspektivwechsel: aus der Sicht anderer Dinge (K2.3.2) Unterklasse von Perspektivwechsel: aus der Sicht von Aufgaben (K2.3.3) Unterklasse von visuelle Bühne: Szenario voraus durchspielen (K2.4) Unterklasse von Szenario voraus durchspielen: Erkentnisse gewinnen (K2.4.1) Unterklasse von Szenario voraus durchspielen: Ergebnisse antizipieren (K2.4.2) Unterklasse von Ergebnisse antizipieren: mit Ergebnissen weitere Szenarien durchspielen (K2.4.2.1) Unterklasse von Szenario voraus durchspielen: eventuell optimieren (K2.4.3) Unterklasse von Kognitive Ebenen: ich von außen (K3) Unterklasse von ich von außen: ich darüber (K3.1) Unterklasse von ich darüber: Manipulation der Ebene darunter (K3.1.1) Unterklasse von ich darüber: beobachten der Ebene darunter (K3.1.2) Unterklasse von ich darüber: bewerten meines Denkens über DInge (K3.1.3) Unterklasse von ich von außen: Situation analysieren von außen (K3.2) Unterklasse von ich von außen: mein Verhalten beobachten von außen (K3.3) Unterklasse von mein Verhalten beobachten von außen: wenn nötig gegensteuern (K3.3.1) Unterklasse von ich von außen: Möglichkeiten in der Zukunft durchspielen (K3.4) Unterklasse von Möglichkeiten in der Zukunft durchspielen: Folgen aus den Möglichkeiten in der Zukunft durchspielen (K3.4.1) Unterklasse von Kognitive Ebenen: Außenwelt (K4) Unterklasse von Außenwelt: scannen (K4.1) Unterklasse von scannen: Möglichkeiten (K4.1.1) Unterklasse von Möglichkeiten: Umfeld analysieren (K4.1.1.1) Unterklasse von Umfeld analysieren: Muster erkennen (K4.1.1.1.1) Unterklasse von scannen: Gefahren (K4.1.2) Unterklasse von Gefahren: Umfeld analysieren (K4.1.2.1) Unterklasse von Umfeld analysieren: Muster erkennen (K4.1.2.1.1) Unterklasse von Muster erkennen: individuelle Merkmale (K4.1.2.1.1.1) Unterklasse von Muster erkennen: Interaktion von Menschen (K4.1.2.1.1.2) Unterklasse von Muster erkennen: Verhalten von Einzelnen (K4.1.2.1.1.3) Unterklasse von Außenwelt: spüren der Außenwelt (K4.2) Unterklasse von spüren der Außenwelt: individuelle Stimmung und Merkmale (K4.2.1) Unterklasse von individuelle Stimmung und Merkmale: Muster (K4.2.1.1) Unterklasse von Muster: Strategie (K4.2.1.1.1) Unterklasse von Muster: Verhalten (K4.2.1.1.2) Unterklasse von Muster: Pflege (K4.2.1.1.3) Unterklasse von Muster: Bewegung (K4.2.1.1.4) Unterklasse von Muster: Sprache (K4.2.1.1.5) Unterklasse von Muster: Stimme (K4.2.1.1.6) Unterklasse von Muster: Mimik (K4.2.1.1.7) Unterklasse von spüren der Außenwelt: Grundstimmung (K4.2.2) Unterklasse von Kognitive Ebenen: jetziger Moment (K5) Klasse: Aufgabe/Eingabe (L) (Keine Überklasse, da dies eine Top-Level-Klasse ist) Klasse: Ventil (M) (Keine Überklasse, da dies eine Top-Level-Klasse ist) Unterklasse von Ventil: körperlich (M1) Unterklasse von Ventil: geistig (M2) Unterklasse von Ventil: seelisch (M3) Klasse: Zeitwahrnehmung (X) (Keine Überklasse, da dies eine Top-Level-Klasse ist) Klasse: Primäre Gefühle (Y) (Keine Überklasse, da dies eine Top-Level-Klasse ist) Unterklasse von Primäre Gefühle: Angst (Y1) Unterklasse von Primäre Gefühle: Wut (Y2) Unterklasse von Primäre Gefühle: Trauer (Y3) Unterklasse von Primäre Gefühle: Überraschung (Y4) Unterklasse von Primäre Gefühle: Liebe (Y5) Unterklasse von Primäre Gefühle: Scham (Y6)

Unterklasse von Primäre Gefühle: Stolz (Y7) Unterklasse von Primäre Gefühle: Schuld (Y8) Unterklasse von Primäre Gefühle: einlassen (Y9) Unterklasse von Primäre Gefühle: Vertrauen (Y10) Klasse: Selbstbild/Identität (Z) (Keine Überklasse, da dies eine Top-Level-Klasse ist) # Bereits vorhandene Klassen und deren zusätzliche Beziehungen (wenn sie unter einen neuen Oberbegriff fallen): (Diese Klassen existieren bereits in deiner OWL-Datei, müssen aber ggf. in der Hierarchie neu eingeordnet werden) Klasse: analysieren (C1) (Derzeit keine explizite Überklasse in deiner Liste, gehört aber wahrscheinlich zu "Denken" (C). Du müsstest C1 als Unterklasse von C: Denken definieren.) Klasse: manipulieren (C2) (Derzeit keine explizite Überklasse in deiner Liste, gehört aber wahrscheinlich zu "Denken" (C). Du müsstest C2 als Unterklasse von C: Denken definieren.) Unterklasse von manipulieren: Lob (C2.1) Klasse: Strategie (C3) (Derzeit keine explizite Überklasse in deiner Liste, gehört aber wahrscheinlich zu "Denken" (C). Du müsstest C3 als Unterklasse von C: Denken definieren.) Unterklasse von Strategie: ausweichen (C3.1) Unterklasse von ausweichen: Devotion (C3.1.1) Unterklasse von Strategie: aufschieben (C3.2) Unterklasse von Strategie: intensive Auseinandersetzung (C3.3) Unterklasse von intensive Auseinandersetzung: Dominanz (C3.3.1) Unterklasse von Strategie: aushalten (C3.4) Klasse: Trigger (C4) (Derzeit keine explizite Überklasse in deiner Liste, gehört aber wahrscheinlich zu "Denken" (C) oder einer anderen übergeordneten Kategorie, die du festlegen müsstest. Alternativ könnte es auch eine eigenständige Top-Level-Klasse sein.) Unterklasse von Trigger: Stärke des Abrufens meiner Fähigkeiten (C4.1)

Verbindungen für Protege

Kern-Verbindungen (Beispielname: beeinflusst)

- A `beeinflusst` B (Annotation: "Hauptstrang")
- A `beeinflusst` C (Annotation: "Hauptstrang")
- A `beeinflusst` D (Annotation: "Hauptstrang")
- A `beeinflusst` F (Annotation: "Hauptstrang")
- A `beeinflusst` G (Annotation: "Hauptstrang")
- A `beeinflusst` H (Annotation: "Hauptstrang")
- A `beeinflusst` I (Annotation: "Hauptstrang")
- A `beeinflusst` J (Annotation: "Hauptstrang")
- A `beeinflusst` K (Annotation: "Hauptstrang")

Verbindungen um Fakten (F) (Beispielname: hatEinflussAuf)

- F hatEinflussAuf B (Annotation: "Wahrnehmung")
- F hatEinflussAuf H (Annotation: "Grundlage")
- F hatEinflussAuf J (Annotation: "Auslösung physiologischer Reaktion")
- F hatEinflussAuf G (Annotation: "Musterbildung")
- F hatEinflussAuf C (Annotation: "Kognitive Verarbeitung")

Verbindungen um Muster (G) (Beispielname: wechselwirktMit - definiert als Symmetrisch)

- G wechselwirktMit D2.1.1 (Annotation: "Fokuslenkung")
- G wechselwirktMit D2.1 (Annotation: "Aktivierung")
- G wechselwirktMit D1 (Annotation: "Beeinflussung Rückzug")
- G wechselwirktMit D2 (Annotation: "Beeinflussung Kampf")
- G wechselwirktMit H (Annotation: "Interpretation")
- G wechselwirktMit B4 (Annotation: "Wahrnehmung Hören")
- G wechselwirktMit B2 (Annotation: "Wahrnehmung Riechen")
- G wechselwirktMit B6 (Annotation: "Wahrnehmung Sehen")
- G wechselwirktMit K3.4.1 (Annotation: "Prognose")
- G wechselwirktMit K3.4 (Annotation: "Zukunftsmodellierung")
- G wechselwirktMit K1.4.1.1 (Annotation: "Interozeption")
- G wechselwirktMit K2.4.2.1 (Annotation: "Szenarioentwicklung")
- G wechselwirktMit K4.1.2.1.1.1 (Annotation: "Merkmalserkennung")
- G wechselwirktMit K4.1.2.1.1.2 (Annotation: "Interaktionsanalyse")
- G wechselwirktMit K4.1.2.1.1.3 (Annotation: "Verhaltensanalyse")
- G wechselwirktMit K4.1.2.1.1 (Annotation: "Mustererkennung")
- G wechselwirktMit K4.1.1.1.1 (Annotation: "Mustererkennung")
- G wechselwirktMit K4.1.1.1 (Annotation: "Umfeldanalyse")
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.7 (Annotation: "Mimikinterpretation")

- G wechselwirktMit K4.2.1.1.6 (Annotation: "Stimmeninterpretation")
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.5 (Annotation: "Sprachinterpretation")
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.4 (Annotation: "Bewegungsanalyse")
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.3 (Annotation: "Pflegeinterpretation")
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.2 (Annotation: "Verhaltensinterpretation")
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.1 (Annotation: "Strategieinterpretation")
- G wechselwirktMit K4.2.1.1 (Annotation: "Mustererkennung")
- G wechselwirktMit K4.2.1 (Annotation: "Merkmalserkennung")
- G wechselwirktMit K4.2 (Annotation: "Wahrnehmung")
- G wechselwirktMit K4.2.2 (Annotation: "Grundstimmungserkennung")
- G wechselwirktMit K4.1 (Annotation: "Scanning")
- G wechselwirktMit K4.1.2.1 (Annotation: "Analyse Gefahren")
- G wechselwirktMit K2.1 (Annotation: "Modellerstellung")
- G wechselwirktMit K2.1.1.2 (Annotation: "Strukturerkennung")
- G wechselwirktMit K2.1.1.1 (Annotation: "Strukturanalyse")
- G wechselwirktMit K3.1.3 (Annotation: "Denkbewertung")
- G wechselwirktMit K3.2 (Annotation: "Situationsanalyse")
- G wechselwirktMit K3.3 (Annotation: "Verhaltensbeobachtung")
- G wechselwirktMit C4 (Annotation: "Triggererkennung")
- G wechselwirktMit C3 (Annotation: "Strategiebildung")
- G wechselwirktMit C2 (Annotation: "Beeinflussung")
- G wechselwirktMit C1 (Annotation: "Analyse")

Verbindungen um Erfahrungen (I)

- I wechselwirktMit C (Annotation: "Verarbeitung") - *Symmetric Property*
- I wechselwirktMit C3 (Annotation: "Strategiebildung") - *Symmetric Property*

- I wechselwirktMit C4.1 (Annotation: "Fähigkeitsabruf") - *Symmetric Property*
- I wechselwirktMit H (Annotation: "Wertebildung") - *Symmetric Property*
- I beeinflusst J2 (Annotation: "Physiologische Reaktion")
- I wechselwirktMit K (Annotation: "Kognitive Verarbeitung") - *Symmetric Property*
- I beeinflusst J1 (Annotation: "Physiologische Reaktion")
- I beeinflusst J3 (Annotation: "Physiologische Reaktion")
- I beeinflusst J5 (Annotation: "Ressourcenbildung")
- I wechselwirktMit D2.1.1 (Annotation: "Einfluss auf Tunnelarbeit") - *Symmetric Property*
- I wechselwirktMit D (Annotation: "Einfluss auf Entscheidungen") - *Symmetric Property*
- I wirdResultiertAus D1 (Annotation: "Resultat von Rückzug") - *Hier wäre wirdResultiertAus eine Inverse Property zu einer resultiertIn Property von D1 nach I, oder eine direkte Property D1 resultiertIn I.*
- I wechselwirktMit D2 (Annotation: "Einfluss auf Kampf") - *Symmetric Property*
- I wechselwirktMit J (Annotation: "Physiologische Reaktion") - *Symmetric Property*

Spezifische Erfahrungs-Verbindungen

- I1 beeinflusst J2 (Annotation: "positive physiologische Reaktion")
- I2 beeinflusst J1 (Annotation: "negative physiologische Reaktion")
- I2 beeinflusst J2 (Annotation: "negative physiologische Reaktion")
- I2 beeinflusst J3 (Annotation: "negative physiologische Reaktion")

Weitere Verbindungen

- G wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Muster") - *Symmetric Property*
- G wechselwirktMit J3 (Annotation: "Physiologische Reaktion") - *Symmetric Property*

- G wechselwirktMit J2 (Annotation: "Physiologische Reaktion") - *Symmetric Property*
- G wechselwirktMit J1 (Annotation: "Physiologische Reaktion") - *Symmetric Property*

Verbindungen um C1 (analysieren) und B

- C1 generiert K4.2.1.1.1 (Annotation: "Generierung")
- B4 istEingabeFür K4.2.1.1.1 (Annotation: "Eingabe")
- B5 istEingabeFür K4.2.1.1.1 (Annotation: "Eingabe")
- B6 istEingabeFür K4.2.1.1.1 (Annotation: "Eingabe")
- C1 generiert K4.2.1.1.2 (Annotation: "Generierung")
- B4 istEingabeFür K4.2.1.1.2 (Annotation: "Eingabe")
- B5 istEingabeFür K4.2.1.1.2 (Annotation: "Eingabe")
- B6 istEingabeFür K4.2.1.1.2 (Annotation: "Eingabe")
- C1 generiert K4.2.1.1.3 (Annotation: "Generierung")

Verbindungen um Kognitive Ebenen (K) und Erfahrungen (I)

- K2.1.1.3.1 wechselwirktMit I (Annotation: "Erfahrungsspeicherung") - *Symmetric Property*
- K2.1.1.3.2 wechselwirktMit I (Annotation: "Erfahrungsspeicherung") - *Symmetric Property*
- K2.3 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Perspektivwechsel") - *Symmetric Property*
- K2.4 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Szenarien") - *Symmetric Property*
- K4.2.1.1.3 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Pflege") - *Symmetric Property*
- K4.2.1.1.1 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Strategie") - *Symmetric Property*
- K4.2.1.1.2 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Verhalten") - *Symmetric Property*
- K4.2.1.1.7 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Mimik") -

Symmetric Property

- K4.2.2 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Grundstimmung") - *Symmetric Property*
- K4.2.1.1.4 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Bewegung") - *Symmetric Property*
- K4.2.1 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Merkmale") - *Symmetric Property*
- K4.2.1.1.5 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Sprache") - *Symmetric Property*
- K4.2.1.1.6 wechselwirktMit I (Annotation: "Lernen durch Stimme") - *Symmetric Property*
- J wechselwirktMit I (Annotation: "Interaktion") - *Symmetric Property*

Verbindungen um Ventil (M)

- M wirdReguliertDurch I (Annotation: "Regulation") - *Oder I reguliert M.*
- M wechselwirktMit J (Annotation: "Regulation") - *Symmetric Property*
- M wirdReguliertDurch J2 (Annotation: "Regulation")
- M wirdReguliertDurch K4.2 (Annotation: "Regulation")
- M wirdBeeinflusstDurchErgebnis K2.4.1 (Annotation: "Ergebnisbeeinflussung")
- M wirdBeeinflusstDurchPerspektive K2.3.2 (Annotation: "Perspektivbeeinflussung")
- M wirdBeeinflusstDurchStruktur K2.3.1 (Annotation: "Strukturbeeinflussung")
- M wechselwirktMit K2.2 (Annotation: "Regulation") - *Symmetric Property*
- M wechselwirktMit K1.4 (Annotation: "Regulation") - *Symmetric Property*
- M wechselwirktMit K1.4.1 (Annotation: "Regulation") - *Symmetric Property*
- M fokussiert K1.2 (Annotation: "Fokussierung")

- M fokussiert K1.3 (Annotation: "Fokussierung")
- M fokussiert K1.1 (Annotation: "Fokussierung")
- M ermöglicht K1.5 (Annotation: "Ermöglichung")
- M wechselwirktMit K3.3.1 (Annotation: "Verhaltenskorrektur") - *Symmetric Property*
- M wechselwirktMit K3.3 (Annotation: "Verhaltensbeobachtung") - *Symmetric Property*
- M reguliert K3.1.2 (Annotation: "Regulation")
- M wirdBeeinflusstDurch D (Annotation: "Beeinflussung")
- M beeinflusst C4.1 (Annotation: "Fähigkeitsabruf")
- M wechselwirktMit D1 (Annotation: "Regulation") - *Symmetric Property*
- M wirdReguliertDurch B4 (Annotation: "Regulation")
- M wirdReguliertDurch B3 (Annotation: "Regulation")
- M wirdReguliertDurch B2 (Annotation: "Regulation")

Verbindungen um Aufgabe/Eingabe (L)

- L initiiert C (Annotation: "Initiierung")
- L istReizFür B (Annotation: "Reiz")
- L hatEinflussAuf H (Annotation: "Einfluss")
- L löstAus J (Annotation: "Auslösung")

Verbindungen zwischen Hauptkategorien

- K hatVerbindungZu K3 (Annotation: "Verbindung zur Meta-Ebene")
- B führtZuWahrnehmungIn K (Annotation: "Wahrnehmung")
- K hatVerbindungZu K2 (Annotation: "Verbindung zu visueller Ebene")
- K hatVerbindungZu K4 (Annotation: "Verbindung zur Außenwelt")
- J führtZu K (Annotation: "Körperwahrnehmung auf kognitive Ebene")
- J führtZu I (Annotation: "Erfahrungsbildung")
- I führtZu D (Annotation: "Entscheidungsfindung")

- J beeinflusst H (Annotation: "Wertebildung")
- H beeinflusst D (Annotation: "Entscheidungsfindung")
- B führtZuReaktionIn J (Annotation: "Sinnesreaktion auf Körper")
- J führtZuReaktionIn B (Annotation: "Körperreaktion auf Sinne")
- B6 hatVisuellenEinflussAuf D2 (Annotation: "Visueller Einfluss auf Kampf")
- H beeinflusst C (Annotation: "Denkbeeinflussung")
- C führtZu C4 (Annotation: "Triggerbildung")
- C führtZu C3 (Annotation: "Strategiebildung")
- H hatEinflussAuf B (Annotation: "Werte auf Sinneswahrnehmung")
- B hatEinflussAuf D (Annotation: "Sinneswahrnehmung auf Entscheidung")
- B5 hatEmotionaleReaktionAuf D2 (Annotation: "Emotionale Reaktion auf Kampf")
- C hatEinflussAuf D (Annotation: "Denken auf Entscheidung")
- B hatEinflussAuf C (Annotation: "Sinneswahrnehmung auf Denken")
- D2.1.1 wechselwirktMit C (Annotation: "Kognitive Fokussierung") - *Symmetric Property*

Verbindungen im Detail

- J1 beeinflusst I2.2 (Annotation: "Analyse von problematischen Zyklen")
- J2 beeinflusst I2.2 (Annotation: "Analyse von problematischen Zyklen")
- D2.1 aktiviert J5 (Annotation: "Aktivierung von Ressourcen")
- D2.1.1 wirdEingeschränktDurch J4 (Annotation: "Einschränkung durch Ressourcenmangel")
- D2 aktiviert J5 (Annotation: "Aktivierung von Ressourcen")
- D2 löstAus J2 (Annotation: "Physiologische Reaktion")
- H hatEinflussAuf D2.1.1 (Annotation: "Werte auf Tunnelarbeit")

- H hatEinflussAuf D2.1 (Annotation: "Werte auf Denkaktivität")
- D2.1.1 löstAus J (Annotation: "Auslösung somatischer Reaktion")
- D2.1.1 beeinflusstWahrnehmungVon K4 (Annotation: "Wahrnehmung Außenwelt")
- D2.1.1 führtZu K2 (Annotation: "Visuelle Fokussierung")
- D2.1.1 führtZu K3.1 (Annotation: "Metakognitive Beobachtung")
- D2.1.1 aktiviert K3 (Annotation: "Metakognitive Aktivierung")
- H hatEinflussAuf D (Annotation: "Werte auf Entscheidungen")
- K3.1 bereitetVor D1 (Annotation: "Vorbereitung")
- J unterstützt D2.1 (Annotation: "Unterstützung")
- B6 wirdEingeschränktDurch D2.1.1 (Annotation: "Eingeschränkte visuelle Wahrnehmung")
- B5 wirdEingeschränktDurch D2.1.1 (Annotation: "Eingeschränkte emotionale Wahrnehmung")
- B4 wirdEingeschränktDurch D2.1.1 (Annotation: "Eingeschränkte auditive Wahrnehmung")
- D beeinflusst B2 (Annotation: "Entscheidung beeinflusst Riechen")
- D beeinflusst B4 (Annotation: "Entscheidung beeinflusst Hören")
- D beeinflusst B5 (Annotation: "Entscheidung beeinflusst Emotionen")
- D beeinflusst K3 (Annotation: "Entscheidung beeinflusst Metakognition")
- D beeinflusst K4.2 (Annotation: "Entscheidung beeinflusst Spüren der Außenwelt")
- D resultiertAus K4.1 (Annotation: "Entscheidung resultiert aus Scanning")
- K4.2 hatEinflussAuf D (Annotation: "Einfluss auf Entscheidung")
- D2 aktiviert J1 (Annotation: "Aktivierung Sympathikus")
- D1 löstAus J (Annotation: "Auslösung somatischer Reaktion")
- D1 verstärkt J (Annotation: "Verstärkung somatischer Reaktion")

- H hatEinflussAuf D2 (Annotation: "Werte auf Kampf")
- K4.2 hatEinflussAuf D1 (Annotation: "Einfluss auf Rückzug")
- K4.2 wirdWahrgenommenDurch J (Annotation: "Wahrnehmung der Außenwelt durch somatische Reaktion")
- K4.1.1 beeinflusst D1 (Annotation: "Möglichkeiten beeinflussen Rückzug")
- K4.1.2 beeinflusst D2 (Annotation: "Gefahren beeinflussen Kampf")
- K2 beeinflusst D2 (Annotation: "Visuelle Bühne beeinflusst Kampf")
- K3 beeinflusst D1 (Annotation: "Ich von außen beeinflusst Rückzug")
- K4.2 beeinflusst D2 (Annotation: "Spüren der Außenwelt beeinflusst Kampf")
- K4.1.1 beeinflusst D2 (Annotation: "Möglichkeiten beeinflussen Kampf")

Verbindungen um Werte (H)

- H wirdBeeinflusstDurch J1 (Annotation: "Werte werden durch Sympathikus beeinflusst")
- J wechselwirktMit H (Annotation: "Wechselwirkung") - *Symmetric Property*
- H wirdBeeinflusstDurch J (Annotation: "Werte werden durch Körper beeinflusst")
- H hatEinflussAuf K4.2.1 (Annotation: "Werte auf individuelle Stimmung")
- H hatEinflussAuf K4.2.2 (Annotation: "Werte auf Grundstimmung")
- H hatEinflussAuf K4.2.1.1.1 (Annotation: "Werte auf Strategie")
- H hatEinflussAuf K4.2.1.1.2 (Annotation: "Werte auf Verhalten")
- H hatEinflussAuf K4.2.1.1.3 (Annotation: "Werte auf Pflege")
- H hatEinflussAuf K4.2.1.1.6 (Annotation: "Werte auf Stimme")
- H hatEinflussAuf K4.2.1.1.7 (Annotation: "Werte auf Mimik")
- H hatEinflussAuf K4.1.1 (Annotation: "Werte auf Möglichkeiten im Scanning")

- H hatEinflussAuf K4.1.2 (Annotation: "Werte auf Gefahren im Scanning")
- H hatEinflussAuf K4.1.2.1.1.1 (Annotation: "Werte auf individuelle Merkmale")
- H hatEinflussAuf K4.1.2.1.1.2 (Annotation: "Werte auf Interaktion von Menschen")
- H hatEinflussAuf K4.1.2.1.1.3 (Annotation: "Werte auf Verhalten von Einzelnen")
- K2 wirdBeeinflusstDurch H (Annotation: "Werte beeinflussen visuelle Bühne")
- K beeinflusst J (Annotation: "Kognitive Ebenen auf Körper")
- J beeinflusst K (Annotation: "Körper auf kognitive Ebenen")
- J wechselwirktMit B (Annotation: "Körper und Sinne wechselseitig") - *Symmetric Property*
- B2 wirdBeeinflusstDurch H (Annotation: "Riechen wird von Werten beeinflusst")
- B5 beeinflusst H (Annotation: "Emotionen beeinflussen Werte")
- B6 beeinflusst H (Annotation: "Sehen beeinflusst Werte")
- K5 beeinflusst H (Annotation: "Jetziger Moment beeinflusst Werte")
- K3.1 beeinflusst K5 (Annotation: "Ich darüber auf jetzigen Moment")
- H hatEinflussAuf K3.1.1 (Annotation: "Werte auf Manipulation")
- H hatEinflussAuf K3.1.2 (Annotation: "Werte auf Beobachtung")
- H hatEinflussAuf K3.1.3 (Annotation: "Werte auf Bewertung des Denkens")
- K1.3 hatEinflussAuf H (Annotation: "Ich von außen auf Werte")
- K3 hatEinflussAuf H (Annotation: "Ich von außen auf Werte")
- K3.1 hatEinflussAuf H (Annotation: "Ich darüber auf Werte")
- K3.1 beeinflusst K3 (Annotation: "Ich darüber auf Ich von außen")

Weitere Detaillierte Verbindungen

- K4.2.1 wirdBeeinflusstDurch J (Annotation: "Körperliche

Beeinflussung der individuellen Stimmung")

- K4.2.2 wirdBeeinflusstDurch J (Annotation: "Körperliche Beeinflussung der Grundstimmung")
- K4.1.2 wechselwirktMit J (Annotation: "Gefahren und Körper wechselseitig") - *Symmetric Property*
- K2.3 wechselwirktMit K4 (Annotation: "Perspektivwechsel und Außenwelt wechselseitig") - *Symmetric Property*
- K2 beeinflusst B3 (Annotation: "Visuelle Bühne auf Schmecken")
- K3 hatVerbindungZu K1.3 (Annotation: "Ich von außen auf Ich von außen (Transzendenz)") - *Das ist eine rekursive Beziehung, K1.3 ist eine Unterklasse von K1 (Tranzendenz) und K3 ist "Ich von außen". Hier ist die Benennung der Beziehung kritisch. Vielleicht istEineFormVonReflektionVon.*
- K2 wirdBeeinflusstDurch B2 (Annotation: "Visuelle Bühne wird von Riechen beeinflusst")
- K2 wirdBeeinflusstDurch B1 (Annotation: "Visuelle Bühne wird von Tasten beeinflusst")
- B wechselwirktMit K3.1.2 (Annotation: "Sinne und Beobachtung der Ebene darunter wechselseitig") - *Symmetric Property*
- B wechselwirktMit K1.2 (Annotation: "Sinne und visueller Ankerpunkt wechselseitig") - *Symmetric Property*
- B wechselwirktMit K1.1 (Annotation: "Sinne und "das Nichts hören" wechselseitig") - *Symmetric Property*
- B wechselwirktMit K1.4 (Annotation: "Sinne und Beobachten von innen wechselseitig") - *Symmetric Property*
- B2 hatEinflussAuf K4.1.2.1.1.1 (Annotation: "Riechen auf individuelle Merkmale")
- B4 hatEinflussAuf K4.1.2.1.1.1 (Annotation: "Hören auf individuelle Merkmale")
- B2 hatEinflussAuf K4.1.2.1 (Annotation: "Riechen auf Umfeldanalyse")
- B wirdBeeinflusstDurch K4.2.2 (Annotation: "Sinne werden von Grundstimmung beeinflusst")
- B4 hatEinflussAuf K1.1 (Annotation: "Hören auf "das Nichts hören"")

- B6 hatEinflussAuf K1.2 (Annotation: "Sehen auf visuellen Ankerpunkt")
- K1.5 beeinflusst B5 (Annotation: "Halbtraum auf Emotionen")
- K1.5 beeinflusst B6 (Annotation: "Halbtraum auf Sehen")
- B4 hatEinflussAuf K4.2.1.1.6 (Annotation: "Hören auf Stimme")
- B4 hatEinflussAuf K4.2.1.1.5 (Annotation: "Hören auf Sprache")
- B4 hatEinflussAuf K4.1.2.1 (Annotation: "Hören auf Umfeldanalyse Gefahren")
- B5 hatEinflussAuf K4.1.2.1.1.1 (Annotation: "Emotionen auf individuelle Merkmale")
- B5 hatEinflussAuf K4.2.1.1.5 (Annotation: "Emotionen auf Sprache")
- B5 hatEinflussAuf K4.2.1.1.3 (Annotation: "Emotionen auf Pflege")
- B5 hatEinflussAuf K4.2.1.1.4 (Annotation: "Emotionen auf Bewegung")
- B5 hatEinflussAuf K4.2.1.1.7 (Annotation: "Emotionen auf Mimik")
- B5 hatEinflussAuf K4.2.1.1.6 (Annotation: "Emotionen auf Stimme")
- B6 hatEinflussAuf K4.1.2.1.1.1 (Annotation: "Sehen auf individuelle Merkmale")
- B6 hatEinflussAuf K4.2.1.1.3 (Annotation: "Sehen auf Pflege")
- B6 hatEinflussAuf K4.2.1.1.4 (Annotation: "Sehen auf Bewegung")
- B2 hatEinflussAuf K4.2.1.1.3 (Annotation: "Riechen auf Pflege")
- B6 wirdBeeinflusstDurch K4.2.1.1.7 (Annotation: "Sehen wird von Mimik beeinflusst")
- B6 hatEinflussAuf K4.1.2.1 (Annotation: "Sehen auf Umfeldanalyse Gefahren")
- K2.1.1.3.2 hatHaptischeWahrnehmungAuf B1 (Annotation: "Haptische Wahrnehmung auf Tasten")
- K2.1.1.4 hatOlfaktorischeWahrnehmungAuf B2 (Annotation: "Olfaktorische Wahrnehmung auf Riechen")
- K2.1.1.3.1 hatHaptischeWahrnehmungAuf B1 (Annotation:

"Haptische Wahrnehmung auf Tasten")

Verbindungen um Selbstbild/Identität (Z)

- Z wechselwirktMit F (Annotation: "Fakten wirken identitätsstiftend") - *Symmetric Property*
- Z beeinflusst C2
- Z beeinflusst C3 (Annotation: "Strategisches Verhalten wird stark durch Identität geprägt")
- Z beeinflusst C4.1 (Annotation: "eigene Ressourcen abzurufen, hängt eng mit dem Selbstbild zusammen")
- Z wechselwirktMit D (Annotation: "Entscheidungen entstehen oft im Einklang mit dem Selbstbild") - *Symmetric Property*
- Z wechselwirktMit H (Annotation: "Identität und Werte sind wechselseitig verknüpft – teils stabilisierend") - *Symmetric Property*
- Z wechselwirktMit K3 (Annotation: "Metareflexion ist ohne ein Konzept von Identität kaum möglich (z. B. „Wie wirke ich?“) - *Symmetric Property*
- Z wechselwirktMit I (Annotation: "Erfahrungen formen Identität") - *Symmetric Property*
- Z wirdBeeinflusstDurch J (Annotation: "Körperliche Zustände (Schmerz) beeinflussen die Stabilität oder das Erleben des Selbstbildes")

Verbindungen um Primäre Gefühle (Y)

- Y beeinflusst X
- Y wechselwirktMit Z - *Symmetric Property*
- Y wechselwirktMit G - *Symmetric Property*
- Y wechselwirktMit F - *Symmetric Property*
- Y wechselwirktMit J - *Symmetric Property*
- B beeinflusst Y
- Y wirdBeeinflusstDurch H
- Y wechselwirktMit C - *Symmetric Property*
- Y wechselwirktMit D - *Symmetric Property*
- M beeinflusst Y

Version II mit Beschreibung Zwischenschritt

1. Klassendefinitionen mit Hierarchie (rdfs:subClassOf)

Jede Klasse wird als `Klasse: [Name] (URI-Segment)` und ihre Überklasse als `Unterklasse von [Überklasse]: [Name] (URI-Segment)` aufgeführt. Wenn keine Überklasse angegeben ist, ist es eine Top-Level-Klasse.

Top-Level-Klassen:

- `Klasse: ICH (A)`
- `Klasse: Sinne (B)`
- `Klasse: Denken (C)`
- `Klasse: Entscheidungen (D)`
- `Klasse: Fakten (F)`
- `Klasse: Muster (G)`
- `Klasse: Werte (H)`
- `Klasse: Erfahrungen (I)`
- `Klasse: Körper somatische Reaktionen (J)`
- `Klasse: Kognitive Ebenen (K)`
- `Klasse: Aufgabe/Eingabe (L)`
- `Klasse: Ventil (M)`
- `Klasse: Zeitwahrnehmung (X)`
- `Klasse: Primäre Gefühle (Y)`
- `Klasse: Selbstbild/Identität (Z)`

Hierarchie der Unterklassen:

- **Klasse: Sinne (B)**
  - `Unterklasse von Sinne: tasten (B1)`

- Unterklasse von Sinne: riechen (B2)
- Unterklasse von Sinne: schmecken (B3)
- Unterklasse von Sinne: hören (B4)
- Unterklasse von Sinne: emotional (B5)
- Unterklasse von Sinne: sehen (B6)

- **Klasse: Denken (C)**
  - Unterklasse von Denken: analysieren (C1)
  - Unterklasse von Denken: manipulieren (C2)

    Unterklasse von manipulieren: Lob (C2.1)
  - Unterklasse von Denken: Strategie (C3)

    Unterklasse von Strategie: ausweichen (C3.1)

    Unterklasse von ausweichen: Devotion (C3.1.1)

    Unterklasse von Strategie: aufschieben (C3.2)

    Unterklasse von Strategie: intensive Auseinandersetzung (C3.3)

    Unterklasse von intensive Auseinandersetzung: Dominanz (C3.3.1)

    Unterklasse von Strategie: aushalten (C3.4)
  - Unterklasse von Denken: Trigger (C4)

    Unterklasse von Trigger: Stärke des Abrufens meiner Fähigkeiten (C4.1)

- **Klasse: Entscheidungen (D)**
  - Unterklasse von Entscheidungen: Rückzug (D1)
  - Unterklasse von Entscheidungen: Kampf (D2)

    Unterklasse von Kampf: aktiviert starke Denkaktivitäten (D2.1)

    Unterklasse von aktiviert starke Denkaktivitäten: im Tunnel arbeiten (D2.1.1)

- **Klasse: Erfahrungen (I)**
  - Unterklasse von Erfahrungen: erfolgreicher Zyklus (I1)

    Unterklasse von erfolgreicher Zyklus: abspeichern (I1.2)

    Unterklasse von erfolgreicher Zyklus: Schlüsse Ziehen (I1.3)
  - Unterklasse von Erfahrungen: problematische Zyklen (I2)

    Unterklasse von problematische Zyklen: in den Loop schicken (I2.1)

    Unterklasse von problematische Zyklen: analysieren (I2.2)

    Unterklasse von problematische Zyklen: weiterentwickeln im Kirby Effekt (I2.3)

    Unterklasse von problematische Zyklen: abspeichern (I2.4)
- **Klasse: Körper somatische Reaktionen (J)**
  - Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: Sympathikus (J1)

    Unterklasse von Sympathikus: Solarplexus (J1.1)
  - Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: Atmung (J2)
  - Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: Schmerzen (J3)
  - Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: - Ressourcen (Negative Ressourcen/Mangel) (J4)
  - Unterklasse von Körper somatische Reaktionen: + Ressourcen (Positive Ressourcen/Überschuss) (J5)
- **Klasse: Kognitive Ebenen (K)**
  - Unterklasse von Kognitive Ebenen: Tranzendenz (K1)

    Unterklasse von Tranzendenz: das Nichts hören (K1.1)

    Unterklasse von Tranzendenz: visueller Ankerpunkt (K1.2)

    Unterklasse von Tranzendenz: ich von außen (K1.3)

    Unterklasse von Tranzendenz: beobachten von innen (K1.4)

Unterklasse von beobachten von innen: im Körper seine Ernergie spüren und lenken (K1.4.1)

Unterklasse von im Körper seine Ernergie spüren und lenken: Augen geschlossen (K1.4.1.1)

Unterklasse von Augen geschlossen: AUgen wandern nach oben weg/aktiv gegensteuern (K1.4.1.1.1)

- Unterklasse von Kognitive Ebenen: visuelle Bühne (K2)

Unterklasse von visuelle Bühne: Erstellen von Modellen (K2.1)

Unterklasse von Erstellen von Modellen: als Struktur sehen (K2.1.1)

Unterklasse von als Struktur sehen: tief in Strukturen reingehen (K2.1.1.1)

Unterklasse von als Struktur sehen: die Struktur hinter Dingen sehen (K2.1.1.2)

Unterklasse von als Struktur sehen: Strukturbeschaffenheit fühlen (K2.1.1.3)

Unterklasse von Strukturbeschaffenheit fühlen: warm kalt (K2.1.1.3.1)

Unterklasse von Strukturbeschaffenheit fühlen: rau/weich (K2.1.1.3.2)

Unterklasse von als Struktur sehen: Struktur riechen (K2.1.1.4)

Unterklasse von visuelle Bühne: Gedanken abschirmen visuell (K2.2)

Unterklasse von Gedanken abschirmen visuell: filtern von produktiven Gedanken und Ideen (K2.2.1)

Unterklasse von visuelle Bühne: Perspektivwechsel (K2.3)

Unterklasse von Perspektivwechsel: die Struktur hinter Dingen sehen (K2.3.1)

Unterklasse von Perspektivwechsel: aus der Sicht anderer Dinge (K2.3.2)

Unterklasse von Perspektivwechsel: aus der Sicht von Aufgaben (K2.3.3)

Unterklasse von visuelle Bühne: Szenario voraus durchspielen (K2.4)

Unterklasse von Szenario voraus durchspielen: Erkentnisse gewinnen (K2.4.1)

Unterklasse von Szenario voraus durchspielen: Ergebnisse antizipieren (K2.4.2)

Unterklasse von Ergebnisse antizipieren: mit Ergebnissen weitere Szenarien durchspielen (K2.4.2.1)

Unterklasse von Szenario voraus durchspielen: eventuell optimieren (K2.4.3)

- Unterklasse von Kognitive Ebenen: ich von außen (K3)

Unterklasse von ich von außen: ich darüber (K3.1)

Unterklasse von ich darüber: Manipulation der Ebene darunter (K3.1.1)

Unterklasse von ich darüber: beobachten der Ebene darunter (K3.1.2)

Unterklasse von ich darüber: bewerten meines Denkens über DInge (K3.1.3)

Unterklasse von ich von außen: Situation analysieren von außen (K3.2)

Unterklasse von ich von außen: mein Verhalten beobachten von außen (K3.3)

Unterklasse von mein Verhalten beobachten von außen: wenn nötig gegensteuern (K3.3.1)

Unterklasse von ich von außen: Möglichkeiten in der Zukunft durchspielen (K3.4)

Unterklasse von Möglichkeiten in der Zukunft durchspielen: Folgen aus den Möglichkeiten in der Zukunft durchspielen (K3.4.1)

- Unterklasse von Kognitive Ebenen: Außenwelt (K4)

Unterklasse von Außenwelt: scannen (K4.1)

Unterklasse von scannen: Möglichkeiten (K4.1.1)

Unterklasse von Möglichkeiten: Umfeld analysieren (K4.1.1.1)

Unterklasse von Umfeld analysieren: Muster erkennen (K4.1.1.1.1)

Unterklasse von scannen: Gefahren (K4.1.2)

Unterklasse von Gefahren: Umfeld analysieren (K4.1.2.1)

Unterklasse von Umfeld analysieren: Muster erkennen (K4.1.2.1.1)

Unterklasse von Muster erkennen: individuelle Merkmale (K4.1.2.1.1.1)

Unterklasse von Muster erkennen: Interaktion von Menschen (K4.1.2.1.1.2)

Unterklasse von Muster erkennen: Verhalten von Einzelnen (K4.1.2.1.1.3)

Unterklasse von Außenwelt: spüren der Außenwelt (K4.2)

Unterklasse von spüren der Außenwelt: individuelle Stimmung und Merkmale (K4.2.1)

Unterklasse von individuelle Stimmung und Merkmale: Muster (K4.2.1.1)

Unterklasse von Muster: Strategie (K4.2.1.1.1)

Unterklasse von Muster: Verhalten (K4.2.1.1.2)

Unterklasse von Muster: Pflege (K4.2.1.1.3)

Unterklasse von Muster: Bewegung (K4.2.1.1.4)

Unterklasse von Muster: Sprache (K4.2.1.1.5)

Unterklasse von Muster: Stimme (K4.2.1.1.6)

Unterklasse von Muster: Mimik (K4.2.1.1.7)

Unterklasse von spüren der Außenwelt: Grundstimmung (K4.2.2)

- Unterklasse von Kognitive Ebenen: jetziger Moment (K5)

- **Klasse: Ventil (M)**
  - Unterklasse von Ventil: körperlich (M1)
  - Unterklasse von Ventil: geistig (M2)
  - Unterklasse von Ventil: seelisch (M3)
- **Klasse: Primäre Gefühle (Y)**
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Angst (Y1)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Wut (Y2)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Trauer (Y3)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Überraschung (Y4)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Liebe (Y5)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Scham (Y6)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Stolz (Y7)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Schuld (Y8)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: einlassen (Y9)
  - Unterklasse von Primäre Gefühle: Vertrauen (Y10)

2. Objektbeziehungs-Instanziierungen

Hier liste ich jede Beziehung einzeln auf, wie sie in Protegé als Triple (Subjekt, Prädikat, Objekt) unter Angabe der Anmerkung (Kommentar) gesetzt werden müsste.

Objekteigenschaft beeinflusst (Gerichteter Einfluss)

- Eigenschaften: **Domain:** variiert | **Range:** variiert | **Kommentare:** Hauptstrang, Physiologische Reaktion, Ressourcenbildung, Identität auf Manipulation
- A beeinflusst B (Hauptstrang)

- A beeinflusst C (Hauptstrang)
- A beeinflusst D (Hauptstrang)
- A beeinflusst F (Hauptstrang)
- A beeinflusst G (Hauptstrang)
- A beeinflusst H (Hauptstrang)
- A beeinflusst I (Hauptstrang)
- A beeinflusst J (Hauptstrang)
- A beeinflusst K (Hauptstrang)
- I beeinflusst J2 (Physiologische Reaktion)
- I beeinflusst J1 (Physiologische Reaktion)
- I beeinflusst J3 (Physiologische Reaktion)
- I beeinflusst J5 (Ressourcenbildung)
- I1 beeinflusst J2 (positive physiologische Reaktion)
- I2 beeinflusst J1 (negative physiologische Reaktion)
- I2 beeinflusst J2 (negative physiologische Reaktion)
- I2 beeinflusst J3 (negative physiologische Reaktion)
- C1 beeinflusst K4.2.1.1.1 (Generierung)
- C1 beeinflusst K4.2.1.1.2 (Generierung)
- C1 beeinflusst K4.2.1.1.3 (Generierung)
- M beeinflusst K1.2 (Fokussierung)
- M beeinflusst K1.3 (Fokussierung)
- M beeinflusst K1.1 (Fokussierung)
- M beeinflusst K1.5 (Ermöglichung)
- M beeinflusst K3.1.2 (Regulation)
- M beeinflusst C4.1 (Fähigkeitsabruf)
- L beeinflusst C (Initiierung)

- L beeinflusst B (Reiz)
- L beeinflusst H (Einfluss)
- L beeinflusst J (Auslösung)
- K beeinflusst K3 (Verbindung zur Meta-Ebene)
- K beeinflusst K2 (Verbindung zu visueller Ebene)
- K beeinflusst K4 (Verbindung zur Außenwelt)
- J beeinflusst K (Körperwahrnehmung auf kognitive Ebene)
- J beeinflusst I (Erfahrungsbildung)
- I beeinflusst D (Entscheidungsfindung)
- J beeinflusst H (Wertebildung)
- H beeinflusst D (Entscheidungsfindung)
- B beeinflusst J (Sinnesreaktion auf Körper)
- J beeinflusst B (Körperreaktion auf Sinne)
- B6 beeinflusst D2 (Visueller Einfluss auf Kampf)
- H beeinflusst C (Denkbeeinflussung)
- C beeinflusst C4 (Triggerbildung)
- C beeinflusst C3 (Strategiebildung)
- H beeinflusst B (Werte auf Sinneswahrnehmung)
- B beeinflusst D (Sinneswahrnehmung auf Entscheidung)
- B5 beeinflusst D2 (Emotionale Reaktion auf Kampf)
- C beeinflusst D (Denken auf Entscheidung)
- B beeinflusst C (Sinneswahrnehmung auf Denken)
- J1 beeinflusst I2.2 (Analyse von problematischen Zyklen)
- J2 beeinflusst I2.2 (Analyse von problematischen Zyklen)
- D2.1 beeinflusst J5 (Aktivierung von Ressourcen)
- D2 beeinflusst J5 (Aktivierung von Ressourcen)

- D2 beeinflusst J2 (Physiologische Reaktion)
- H beeinflusst D2.1.1 (Werte auf Tunnelarbeit)
- H beeinflusst D2.1 (Werte auf Denkaktivität)
- D2.1.1 beeinflusst J (Auslösung somatischer Reaktion)
- D2.1.1 beeinflusst K4 (Wahrnehmung Außenwelt)
- D2.1.1 beeinflusst K2 (Visuelle Fokussierung)
- D2.1.1 beeinflusst K3.1 (Metakognitive Beobachtung)
- D2.1.1 beeinflusst K3 (Metakognitive Aktivierung)
- H beeinflusst D (Werte auf Entscheidungen)
- K3.1 beeinflusst D1 (Vorbereitung)
- J beeinflusst D2.1 (Unterstützung)
- D beeinflusst B2 (Entscheidung beeinflusst Riechen)
- D beeinflusst B4 (Entscheidung beeinflusst Hören)
- D beeinflusst B5 (Entscheidung beeinflusst Emotionen)
- D beeinflusst K3 (Entscheidung beeinflusst Metakognition)
- D beeinflusst K4.2 (Entscheidung beeinflusst Spüren der Außenwelt)
- K4.2 beeinflusst D (Einfluss auf Entscheidung)
- D2 beeinflusst J1 (Aktivierung Sympathikus)
- D1 beeinflusst J (Auslösung somatischer Reaktion)
- D1 beeinflusst J (Verstärkung somatischer Reaktion)
- H beeinflusst D2 (Werte auf Kampf)
- K4.2 beeinflusst D1 (Einfluss auf Rückzug)
- K4.1.1 beeinflusst D1 (Möglichkeiten beeinflussen Rückzug)
- K4.1.2 beeinflusst D2 (Gefahren beeinflussen Kampf)
- K2 beeinflusst D2 (Visuelle Bühne beeinflusst Kampf)
- K3 beeinflusst D1 (Ich von außen beeinflusst Rückzug)

- K4.2 beeinflusst D2 (Spüren der Außenwelt beeinflusst Kampf)
- K4.1.1 beeinflusst D2 (Möglichkeiten beeinflussen Kampf)
- H beeinflusst K4.2.1 (Werte auf individuelle Stimmung)
- H beeinflusst K4.2.2 (Werte auf Grundstimmung)
- H beeinflusst K4.2.1.1.1 (Werte auf Strategie)
- H beeinflusst K4.2.1.1.2 (Werte auf Verhalten)
- H beeinflusst K4.2.1.1.3 (Werte auf Pflege)
- H beeinflusst K4.2.1.1.6 (Werte auf Stimme)
- H beeinflusst K4.2.1.1.7 (Werte auf Mimik)
- H beeinflusst K4.1.1 (Werte auf Möglichkeiten im Scanning)
- H beeinflusst K4.1.2 (Werte auf Gefahren im Scanning)
- H beeinflusst K4.1.2.1.1.1 (Werte auf individuelle Merkmale)
- H beeinflusst K4.1.2.1.1.2 (Werte auf Interaktion von Menschen)
- H beeinflusst K4.1.2.1.1.3 (Werte auf Verhalten von Einzelnen)
- K beeinflusst J (Kognitive Ebenen auf Körper)
- J beeinflusst K (Körper auf kognitive Ebenen)
- B5 beeinflusst H (Emotionen beeinflussen Werte)
- B6 beeinflusst H (Sehen beeinflusst Werte)
- K5 beeinflusst H (Jetziger Moment beeinflusst Werte)
- K3.1 beeinflusst K5 (Ich darüber auf jetzigen Moment)
- H beeinflusst K3.1.1 (Werte auf Manipulation)
- H beeinflusst K3.1.2 (Werte auf Beobachtung)
- H beeinflusst K3.1.3 (Werte auf Bewertung des Denkens)
- K1.3 beeinflusst H (Ich von außen auf Werte)
- K3 beeinflusst H (Ich von außen auf Werte)
- K3.1 beeinflusst H (Ich darüber auf Werte)

- K3.1 beeinflusst K3 (Ich darüber auf Ich von außen)
- K2 beeinflusst B3 (Visuelle Bühne auf Schmecken)
- K3 beeinflusst K1.3 (Ich von außen auf Ich von außen (Transzendenz))
- B2 beeinflusst K4.1.2.1.1.1 (Riechen auf individuelle Merkmale)
- B4 beeinflusst K4.1.2.1.1.1 (Hören auf individuelle Merkmale)
- B2 beeinflusst K4.1.2.1 (Riechen auf Umfeldanalyse)
- B4 beeinflusst K1.1 (Hören auf "das Nichts hören")
- B6 beeinflusst K1.2 (Sehen auf visuellen Ankerpunkt)
- K1.5 beeinflusst B5 (Halbtraum auf Emotionen)
- K1.5 beeinflusst B6 (Halbtraum auf Sehen)
- B4 beeinflusst K4.2.1.1.6 (Hören auf Stimme)
- B4 beeinflusst K4.2.1.1.5 (Hören auf Sprache)
- B4 beeinflusst K4.1.2.1 (Hören auf Umfeldanalyse Gefahren)
- B5 beeinflusst K4.1.2.1.1.1 (Emotionen auf individuelle Merkmale)
- B5 beeinflusst K4.2.1.1.5 (Emotionen auf Sprache)
- B5 beeinflusst K4.2.1.1.3 (Emotionen auf Pflege)
- B5 beeinflusst K4.2.1.1.4 (Emotionen auf Bewegung)
- B5 beeinflusst K4.2.1.1.7 (Emotionen auf Mimik)
- B5 beeinflusst K4.2.1.1.6 (Emotionen auf Stimme)
- B6 beeinflusst K4.1.2.1.1.1 (Sehen auf individuelle Merkmale)
- B6 beeinflusst K4.2.1.1.3 (Sehen auf Pflege)
- B6 beeinflusst K4.2.1.1.4 (Sehen auf Bewegung)
- B2 beeinflusst K4.2.1.1.3 (Riechen auf Pflege)
- Y beeinflusst X
- B beeinflusst Y
- M beeinflusst Y

- Z beeinflusst C3 (Strategisches Verhalten wird stark durch Identität geprägt)
- Z beeinflusst C4.1 (eigene Ressourcen abzurufen, hängt eng mit dem Selbstbild zusammen)

Objekteigenschaft hatEinflussAuf (Gerichteter Einfluss)

- Eigenschaften: **Domain:** F | **Range:** B, H, J, G, C | **Kommentare:** Wahrnehmung, Grundlage, Auslösung physiologischer Reaktion, Musterbildung, Kognitive Verarbeitung
- F hatEinflussAuf B (Wahrnehmung)
- F hatEinflussAuf H (Grundlage)
- F hatEinflussAuf J (Auslösung physiologischer Reaktion)
- F hatEinflussAuf G (Musterbildung)
- F hatEinflussAuf C (Kognitive Verarbeitung)

Objekteigenschaft wechselwirktMit (Symmetrischer Einfluss)

- Eigenschaften: **Symmetric Property** | **Domain:** variiert | **Range:** variiert | **Kommentare:** Fokuslenkung, Aktivierung, Beeinflussung Rückzug, Beeinflussung Kampf, Interpretation, Wahrnehmung Hören, Wahrnehmung Riechen, Wahrnehmung Sehen, Prognose, Zukunftsmodellierung, Interozeption, Szenarioentwicklung, Merkmalserkennung, Interaktionsanalyse, Verhaltensanalyse, Mustererkennung, Umfeldanalyse, Mimikinterpretation, Stimmeninterpretation, Sprachinterpretation, Bewegungsanalyse, Pflegeinterpretation, Verhaltensinterpretation, Strategieinterpretation, Wahrnehmung, Grundstimmungserkennung, Scanning, Analyse Gefahren, Modellerstellung, Strukturerkennung, Strukturanalyse, Denkbewertung, Situationsanalyse, Verhaltensbeobachtung, Triggererkennung, Strategiebildung, Beeinflussung, Analyse, Verarbeitung, Fähigkeitsabruf, Wertebildung, Einfluss auf Tunnelarbeit, Einfluss auf Entscheidungen, Einfluss auf Kampf, Physiologische Reaktion, Lernen durch Muster, Interaktion, Regulation, Verhaltenskorrektur, Sinne und Beobachtung der Ebene darunter wechselseitig, Sinne und visueller Ankerpunkt wechselseitig, Sinne und "das Nichts hören" wechselseitig, Sinne und Beobachten von innen wechselseitig, Gefahren und Körper wechselseitig, Perspektivwechsel und Außenwelt wechselseitig, Kognitive Fokussierung, Wechselwirkung, Identität und Werte sind wechselseitig verknüpft – teils stabilisierend, Metareflexion ist ohne ein Konzept von Identität kaum möglich (z.B. „Wie wirke ich?“), Erfahrungen formen Identität, Wechselwirkung, Identität und Werte sind wechselseitig verknüpft – teils stabilisierend
- G wechselwirktMit D2.1.1 (Fokuslenkung)

- G wechselwirktMit D2.1 (Aktivierung)
- G wechselwirktMit D1 (Beeinflussung Rückzug)
- G wechselwirktMit D2 (Beeinflussung Kampf)
- G wechselwirktMit H (Interpretation)
- G wechselwirktMit B4 (Wahrnehmung Hören)
- G wechselwirktMit B2 (Wahrnehmung Riechen)
- G wechselwirktMit B6 (Wahrnehmung Sehen)
- G wechselwirktMit K3.4.1 (Prognose)
- G wechselwirktMit K3.4 (Zukunftsmodellierung)
- G wechselwirktMit K1.4.1.1 (Interozeption)
- G wechselwirktMit K2.4.2.1 (Szenarioentwicklung)
- G wechselwirktMit K4.1.2.1.1.1 (Merkmalserkennung)
- G wechselwirktMit K4.1.2.1.1.2 (Interaktionsanalyse)
- G wechselwirktMit K4.1.2.1.1.3 (Verhaltensanalyse)
- G wechselwirktMit K4.1.2.1.1 (Mustererkennung)
- G wechselwirktMit K4.1.1.1.1 (Mustererkennung)
- G wechselwirktMit K4.1.1.1 (Umfeldanalyse)
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.7 (Mimikinterpretation)
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.6 (Stimmeninterpretation)
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.5 (Sprachinterpretation)
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.4 (Bewegungsanalyse)
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.3 (Pflegeinterpretation)
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.2 (Verhaltensinterpretation)
- G wechselwirktMit K4.2.1.1.1 (Strategieinterpretation)
- G wechselwirktMit K4.2.1.1 (Mustererkennung)
- G wechselwirktMit K4.2.1 (Merkmalserkennung)

- G wechselwirktMit K4.2 (Wahrnehmung)
- G wechselwirktMit K4.2.2 (Grundstimmungserkennung)
- G wechselwirktMit K4.1 (Scanning)
- G wechselwirktMit K4.1.2.1 (Analyse Gefahren)
- G wechselwirktMit K2.1 (Modellerstellung)
- G wechselwirktMit K2.1.1.2 (Strukturerkennung)
- G wechselwirktMit K2.1.1.1 (Strukturanalyse)
- G wechselwirktMit K3.1.3 (Denkbewertung)
- G wechselwirktMit K3.2 (Situationsanalyse)
- G wechselwirktMit K3.3 (Verhaltensbeobachtung)
- G wechselwirktMit C4 (Triggererkennung)
- G wechselwirktMit C3 (Strategiebildung)
- G wechselwirktMit C2 (Beeinflussung)
- G wechselwirktMit C1 (Analyse)
- I wechselwirktMit C (Verarbeitung)
- I wechselwirktMit C3 (Strategiebildung)
- I wechselwirktMit C4.1 (Fähigkeitsabruf)
- I wechselwirktMit H (Wertebildung)
- I wechselwirktMit K (Kognitive Verarbeitung)
- I wechselwirktMit D2.1.1 (Einfluss auf Tunnelarbeit)
- I wechselwirktMit D (Einfluss auf Entscheidungen)
- I wechselwirktMit D2 (Einfluss auf Kampf)
- I wechselwirktMit J (Physiologische Reaktion)
- G wechselwirktMit I (Lernen durch Muster)
- G wechselwirktMit J3 (Physiologische Reaktion)
- G wechselwirktMit J2 (Physiologische Reaktion)

- G wechselwirktMit J1 (Physiologische Reaktion)
- K2.1.1.3.1 wechselwirktMit I (Erfahrungsspeicherung)
- K2.1.1.3.2 wechselwirktMit I (Erfahrungsspeicherung)
- K2.3 wechselwirktMit I (Lernen durch Perspektivwechsel)
- K2.4 wechselwirktMit I (Lernen durch Szenarien)
- K4.2.1.1.3 wechselwirktMit I (Lernen durch Pflege)
- K4.2.1.1.1 wechselwirktMit I (Lernen durch Strategie)
- K4.2.1.1.2 wechselwirktMit I (Lernen durch Verhalten)
- K4.2.1.1.7 wechselwirktMit I (Lernen durch Mimik)
- K4.2.2 wechselwirktMit I (Lernen durch Grundstimmung)
- K4.2.1.1.4 wechselwirktMit I (Lernen durch Bewegung)
- K4.2.1 wechselwirktMit I (Lernen durch Merkmale)
- K4.2.1.1.5 wechselwirktMit I (Lernen durch Sprache)
- K4.2.1.1.6 wechselwirktMit I (Lernen durch Stimme)
- J wechselwirktMit I (Interaktion)
- M wechselwirktMit J (Regulation)
- M wechselwirktMit K2.2 (Regulation)
- M wechselwirktMit K1.4 (Regulation)
- M wechselwirktMit K1.4.1 (Regulation)
- M wechselwirktMit K3.3.1 (Verhaltenskorrektur)
- M wechselwirktMit K3.3 (Verhaltensbeobachtung)
- M wechselwirktMit D1 (Regulation)
- D2.1.1 wechselwirktMit C (Kognitive Fokussierung)
- J wechselwirktMit H (Wechselwirkung)
- J wechselwirktMit B (Körper und Sinne wechselseitig)
- K4.1.2 wechselwirktMit J (Gefahren und Körper wechselseitig)

- K2.3 wechselwirktMit K4 (Perspektivwechsel und Außenwelt wechselseitig)
- B wechselwirktMit K3.1.2 (Sinne und Beobachtung der Ebene darunter wechselseitig)
- B wechselwirktMit K1.2 (Sinne und visueller Ankerpunkt wechselseitig)
- B wechselwirktMit K1.1 (Sinne und "das Nichts hören" wechselseitig)
- B wechselwirktMit K1.4 (Sinne und Beobachten von innen wechselseitig)
- Z wechselwirktMit F (Fakten wirken identitätsstiftend)
- Z wechselwirktMit D (Entscheidungen entstehen oft im Einklang mit dem Selbstbild)
- Z wechselwirktMit H (Identität und Werte sind wechselseitig verknüpft – teils stabilisierend)
- Z wechselwirktMit K3 (Metareflexion ist ohne ein Konzept von Identität kaum möglich (z.B. „Wie wirke ich?“)
- Z wechselwirktMit I (Erfahrungen formen Identität)
- Y wechselwirktMit Z
- Y wechselwirktMit G
- Y wechselwirktMit F
- Y wechselwirktMit J
- Y wechselwirktMit C
- Y wechselwirktMit D

Objekteigenschaft wirdBeeinflusstDurch (Gerichteter Einfluss, von Y auf X)

- Eigenschaften: **Domain:** variiert | **Range:** variiert | **Kommentare:** Resultat von Rückzug, Einschränkung durch Ressourcenmangel, Wahrnehmung der Außenwelt durch somatische Reaktion, Werte werden durch Sympathikus beeinflusst, Werte werden durch Körper beeinflusst, Riechen wird von Werten beeinflusst, Kognitive Beeinflussung der individuellen Stimmung, Kognitive Beeinflussung der Grundstimmung, Visuelle Bühne wird von Riechen beeinflusst, Visuelle Bühne wird von Tasten beeinflusst, Sinne werden von Grundstimmung beeinflusst, Sehen wird von Mimik beeinflusst, Regulierung durch I, Regulierung durch J2,

Regulierung durch K4.2, Ergebnisbeeinflussung, Perspektivbeeinflussung, Strukturbeeinflussung, Beeinflussung durch D, Regulierung durch B4, Regulierung durch B3, Regulierung durch B2, Körperliche Zustände (Schmerz) beeinflussen die Stabilität oder das Erleben des Selbstbildes, Wird beeinflusst durch H

- I `wirdBeeinflusstDurch` D1 (Resultat von Rückzug) - *Hinweis: Dies könnte auch als D1 resultiertIn I modelliert werden, je nach präferierter Richtung.*
- D2.1.1 `wirdBeeinflusstDurch` J4 (Einschränkung durch Ressourcenmangel)
- B6 `wirdBeeinflusstDurch` D2.1.1 (Eingeschränkte visuelle Wahrnehmung)
- B5 `wirdBeeinflusstDurch` D2.1.1 (Eingeschränkte emotionale Wahrnehmung)
- B4 `wirdBeeinflusstDurch` D2.1.1 (Eingeschränkte auditive Wahrnehmung)
- D `wirdBeeinflusstDurch` K4.1 (Entscheidung resultiert aus Scanning)
- K4.2 `wirdBeeinflusstDurch` J (Wahrnehmung der Außenwelt durch somatische Reaktion)
- H `wirdBeeinflusstDurch` J1 (Werte werden durch Sympathikus beeinflusst)
- H `wirdBeeinflusstDurch` J (Werte werden durch Körper beeinflusst)
- B2 `wirdBeeinflusstDurch` H (Riechen wird von Werten beeinflusst)
- K4.2.1 `wirdBeeinflusstDurch` J (Körperliche Beeinflussung der individuellen Stimmung)
- K4.2.2 `wirdBeeinflusstDurch` J (Körperliche Beeinflussung der Grundstimmung)
- K2 `wirdBeeinflusstDurch` H (Werte beeinflussen visuelle Bühne)
- K2 `wirdBeeinflusstDurch` B2 (Visuelle Bühne wird von Riechen beeinflusst)
- K2 `wirdBeeinflusstDurch` B1 (Visuelle Bühne wird von Tasten beeinflusst)
- B `wirdBeeinflusstDurch` K4.2.2 (Sinne werden von Grundstimmung beeinflusst)

- B6 wirdBeeinflusstDurch K4.2.1.1.7 (Sehen wird von Mimik beeinflusst)
- M wirdBeeinflusstDurch I (Regulation)
- M wirdBeeinflusstDurch J2 (Regulation)
- M wirdBeeinflusstDurch K4.2 (Regulation)
- M wirdBeeinflusstDurch K2.4.1 (Ergebnisbeeinflussung)
- M wirdBeeinflusstDurch K2.3.2 (Perspektivbeeinflussung)
- M wirdBeeinflusstDurch K2.3.1 (Strukturbeeinflussung)
- M wirdBeeinflusstDurch D (Beeinflussung)
- M wirdBeeinflusstDurch B4 (Regulation)
- M wirdBeeinflusstDurch B3 (Regulation)
- M wirdBeeinflusstDurch B2 (Regulation)
- Z wirdBeeinflusstDurch J (Körperliche Zustände (Schmerz) beeinflussen die Stabilität oder das Erleben des Selbstbildes)
- Y wirdBeeinflusstDurch H

Hinweis zu K1.5 -> B5 und K1.5 -> B6: Diese könnten eine eigene Eigenschaft wie ermöglichtWahrnehmung haben, oder unter beeinflusst fallen. Hinweis zu K2.1.1.3.1 <-> I, K2.1.1.3.2 <-> I: Hier müsste eine Property wie hatEinflussAufErfahrungsspeicherung oder formtErfahrung erstellt und als symmetrisch definiert werden. Hinweis zu K2.1.1.3.2 -> B1 etc.: Diese Beziehungen sind sehr spezifisch. Hier wäre es sinnvoll, sehr genaue Objekt-Eigenschaften zu definieren, z.B. hatHaptischeWahrnehmungAuf, hatOlfaktorischeWahrnehmungAuf.

Anleitung für Protegé:

1. **Erstelle eine neue Ontologie** oder öffne deine bestehende denkmodell_komplett.owl Datei.
2. **Klassen hinzufügen / Hierarchie setzen (Classes Tab):**
   - Füge jede der oben genannten Klassen hinzu, die noch fehlen (z.B. alle K Unterklassen, die noch nicht da sind).
   - Für jede Unterklasse (z.B. B1), wähle sie im Klassenbaum aus und füge im Bereich "Superclasses" die entsprechende Überklasse (z.B. B) hinzu. Dies

ist der wichtigste Schritt, um die Hierarchie zu bilden.

3 **Objekteigenschaften definieren (Object Properties Tab):**

- Stelle sicher, dass du die drei Haupteigenschaften `beeinflusst`, `hatEinflussAuf`, `wechselwirktMit`definiert hast.
- Für jede dieser Eigenschaften:

  Füge die entsprechenden `rdfs:comment` Annotationen hinzu.

  Setze die `rdfs:domain` und `rdfs:range` wie in der OWL-Datei bereits geschehen, aber stelle sicher, dass sie alle möglichen Quellen und Ziele umfassen, die du in deiner Notationsliste hast.

  Setze `Symmetric` für `wechselwirktMit`.
- Bei Bedarf erstelle **neue, spezifischere Objekteigenschaften** für Beziehungen, die sich nicht gut unter den dreien subsumieren lassen (z.B. `istEingabeFür`, `wirdEingeschränktDurch`, `aktiviert`, `löstAus`, `resultiertAus`, `hatHaptischeWahrnehmungAuf`, `formtIdentität` etc.). Dies erhöht die Genauigkeit deiner Ontologie.

4 **Beziehungen instanziieren (Classes Tab - für jede Klasse):**

- Wähle eine Klasse (z.B. `A`) aus.
- Im Bereich "Description" dieser Klasse, unter "Object Property Assertions" (oder "Axiom Annotations" je nach Protegé-Version und dem, was du genau annotieren willst), füge die Beziehungen hinzu.
- Wähle die passende Objekteigenschaft (z.B. `beeinflusst`).
- Wähle die Zielklasse (z.B. `B`).
- Du kannst Annotationen direkt zur Eigenschaftsbehauptung hinzufügen (z.B. `rdfs:comment "Hauptstrang"`für `A beeinflusst B`).